

**Différents outils utilisés lors de
l'accompagnement personnalisé pour les 2^{nde}
Bac Pro : sensibilisation à la Communication
NonViolente.**

**« Parler pour se comprendre et se rendre la vie
plus belle »**



**« PARLER POUR SE COMPRENDRE
et se rendre la vie plus belle »**

Jeu du « Pourquoi ? Parce que »

Jeu des QUESTIONS. REPONSES – Jeu du « POURQUOI ? PARCE QUE »

Le premier écrit une question commençant par POURQUOI... ? Puis il replie la feuille vers l'arrière de façon à cacher ce qu'il a écrit, inscrit, sous le pli, le début de ce que le suivant doit compléter: PARCE QUE... et passe à son voisin, et ainsi de suite jusqu'à ce que la feuille soit pleine.

Généralement, on se met en rond pour faciliter la circulation et chacun en commence une en même temps de sorte qu'il y ait une feuille de questions-réponses par personne.

Quand les feuilles sont remplies, on les déplie et chacun lit sa feuille à haute voix comme s'il s'agissait d'un texte cohérent. Eclats de rire garantis, ou rêverie! Exemple: Pourquoi la terre est-elle ronde ? Parce que tes yeux me donnent le vertige.

INTERET : D'abord, c'est un jeu où l'on s'amuse, donc idéal pour commencer à jouer au sein d'un groupe où chacun est un peu anxieux sur ce qui va suivre. Ensuite, le hasard des associations questions/réponses permet souvent d'affirmer des vérités qu'on n'ose pas encore dire aussi franchement. Pour permettre d'approfondir, il est bon de le faire deux ou trois fois de suite en variant les questions-réponses. Après Pourquoi-Parce que... prendre Ou est-ce que - C'est... etc.

CONSEILS A L'ANIMATEUR: s'il s'agit d'un groupe particulièrement crispé, on peut ramasser les feuilles terminées et les redistribuer au hasard pour lecture afin de préserver l'anonymat du dernier qui a écrit.

Insister sur le fait que le texte doit être lu comme s'il s'agissait d'un tout cohérent. Verbaliser ensuite sur ce qui fait rire ou s'esclaffer.

A qui appartient le problème

Voici une liste de scénarios de problèmes. Mes une croix dans la bonne colonne en fonction de qui est touché par le problème.

Scénario 1 : Baptiste me dit : « Sandrine, elle est bête ! » ; (Sandrine c'est ma mère !)

Scénario 2 : Ma classe ne fait que bavarder, le professeur s'énerve.

Scénario 3 : Ma mère ne me fait pas confiance, elle ne veut pas que j'aille chez Freddy

Scénario 4 : Je donne une claque à Vincent

Scénario 5 : Kader me dit « T'as des oreilles d'éléphant ! »

Scénario 6 : Il a insulté ma mère, j'ai insulté sa sœur, on s'est battu, on est dans le bureau du proviseur

Scénario 7 : Mon père n'aime pas comment je m'habille

Scénario 8 : Katia, mon ex meilleure copine, a répété des trucs secrets sur mon frère. On ne se parle plus !

Scénario	C'est moi qui suis touché par le problème	C'est l'autre qui est touché par le problème	Nous sommes tous les deux touchés par le problème
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

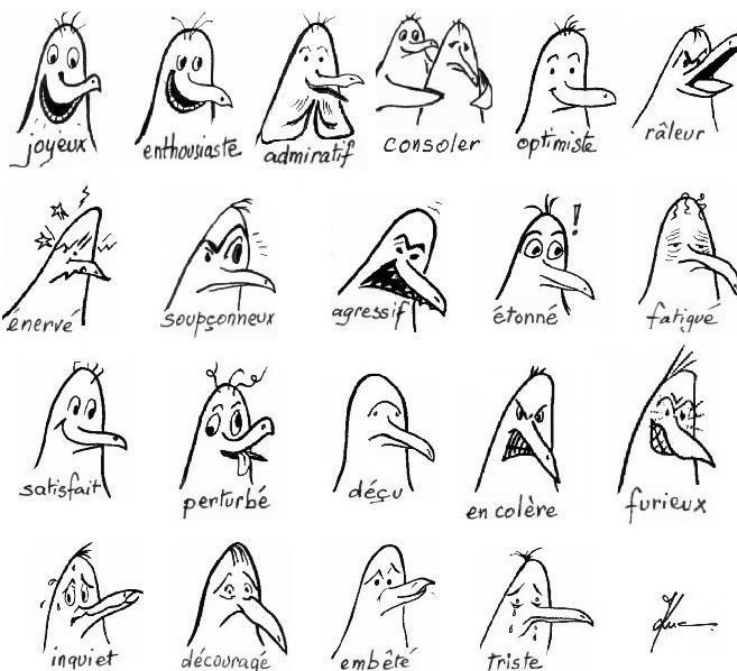
Toutes les émotions sont acceptables !

Aide-toi de la feuille « Ne pas être manchot pour dire ses sentiments » et complète le tableau.



Un copain ou une copine dit	Il ou elle doit se sentir	Parce qu'il ou elle a besoin de
« Le chauffeur du bus a crié après moi et tout le monde a ri »	Gêné	Respect
« J'aurai envie de casser la gueule de ce Pierre ! »		
« Juste quelques gouttes de pluie et la prof a dit qu'on ne faisait pas la sortie ; c'est débile ! »		
« Myriam m'a invité à sa fête mais je ne sais pas... »		
« Je ne comprends pas pourquoi les profs nous donnent autant de devoirs pendant les vacances ! »		
« Au basket, je n'ai pas réussi à mettre un seul panier ! »		
« Tiffany déménage, c'est ma meilleure amie ! »		

ne pas être
manchot
pour dire
ses émotions





Pourquoi est-ce qu'on se parle ?

Pour établir une relation avec autrui, transmettre quelque chose à quelqu'un, communiquer

Pour communiquer, il faut un émetteur et un récepteur ! ET un message



Jeux de rôle

Scénario 1 : La mère est dans la cuisine en train de préparer le repas, Sandra entre dans la pièce

Sandra : Maman, je veux changer d'orientation !

La mère : Arrête ! On en a déjà parlé plusieurs fois !

Sandra : Non mais c'est nul ce qu'on fait au lycée ! Moi, ce que j'aime c'est l'équitation ! Je veux m'occuper de chevaux plus tard... Ca sert à rien ce que j'apprends !

La mère : Dis pas n'importe quoi ! L'équitation c'est un loisir, tu veux quand même pas ramasser du crottin toute ta vie ? ! Parce que ne te fais pas d'illusion...

Sandra : Vous êtes toujours en train de me rabaisser et de casser mes rêves !

La mère, mollement : mais non !

Sandra : Ouai, c'est ça ! D'façon, avec vous, c'est toujours pareil : vous voulez pas que je fasse ce que je veux !

La mère : soupir

Sandra : c'est bon ! On peut pas discuter !

Elle s'en va, en claquant la porte

Comment le jouer pour que la communication passe ? Puis proposez des versions différentes pour scénario 2 3 4

Scénario 2 : Jordan et Vincent sont au CDI pour faire une recherche ; Vincent trouve qu'il fait tout, tout seul.

Scénario 3 : Erwan a eu une mauvaise note à son contrôle alors qu'il avait travaillé pour le préparer. Il ne comprend pas et va voir le professeur.

Scénario 4 : J'aimerais aller à une fête chez Lilian ; mes parents ne veulent pas, j'essaie de les convaincre



La communication ne se limite pas à des paroles car c'est tout notre être qui communique, à travers une attitude, un comportement, un geste, un sourire, un regard, les vêtements que nous portons. En fait tout ce que nous sommes, ce que nous faisons communique avec le monde extérieur. La communication est donc l'apprentissage de la cohabitation avec les autres qui demande à chacun de se responsabiliser.

Pour éviter ça !

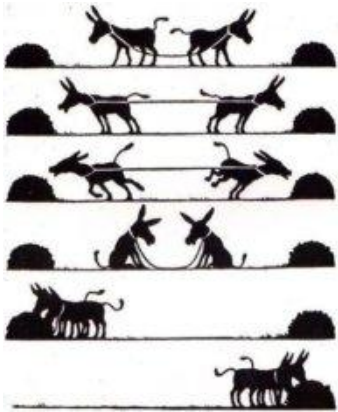
« Pour se comprendre, mettons toutes les chances de notre côté »



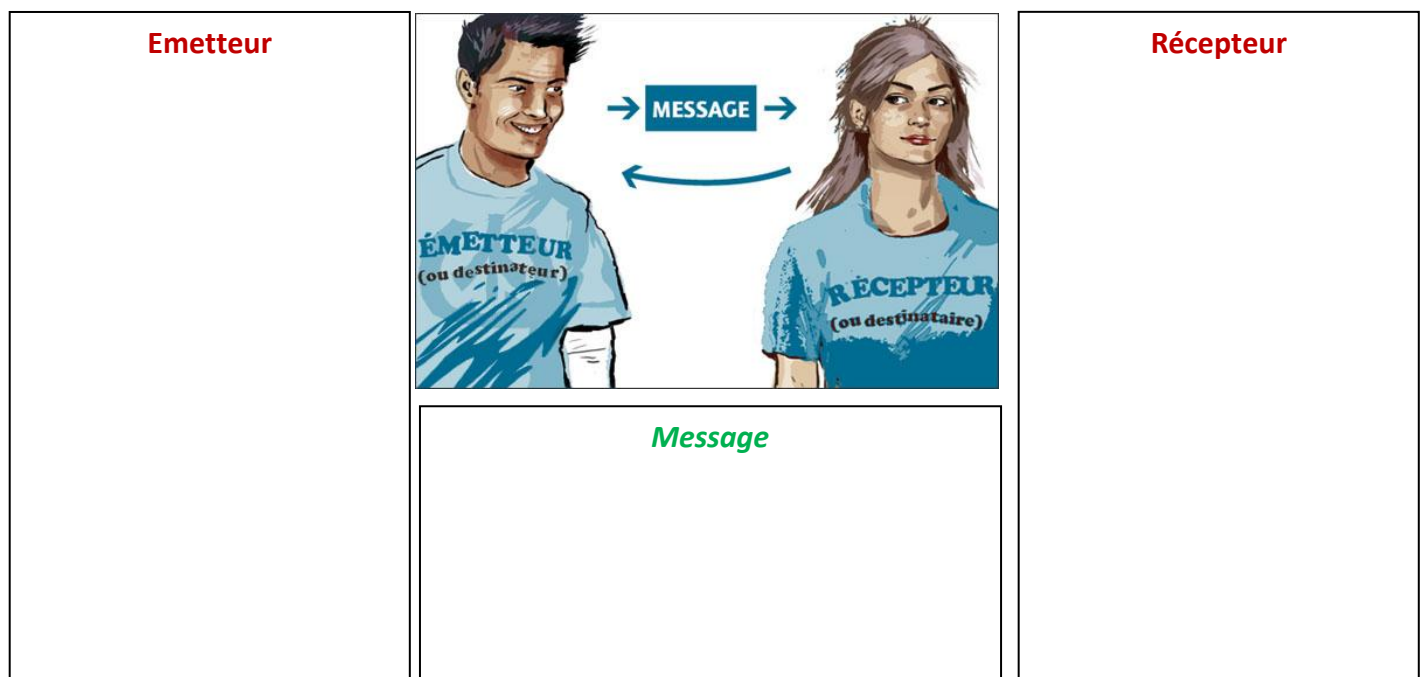
Qu'est-ce qui empêche une communication satisfaisante ?

Il y a souvent une grande différence entre ce que je souhaite dire et ce que l'autre comprend.

Identifie pour chaque image ce qui freine la communication.



➤ *Qu'est-ce qui favorise la communication ?*



Jeux coopératifs développant la présence, l'attention, l'expression claire, la confiance...

➤ Le guide et l'aveugle

Objectif :

- permettre de communiquer sans l'usage de la parole
- développer la confiance au sein du groupe
- créer de la complicité entre participants

Nombre de participant : min 5

Durée : de 5 à 10 minutes

Espace : grand

Matériel requis : un foulard, divers obstacles

But : Mener les participants non-voyants le long d'un parcours

Déroulement : Une personne a les yeux bandés; l'autre la conduit d'abord avec le bras autour de la taille, ensuite par la main, enfin par le bout d'un doigt. Par après, on permute les rôles

Consignes particulières : Veillez à la sécurité des participants non-voyants. Convenir d'une consigne sonore d'urgence

➤ Attraper les chaises

6-15 pax > 5-10 min.

Les participants se tiennent chacun derrière une chaise et sont disposés en un cercle. Ils basculent ensuite leur chaise en arrière, sur deux pieds, et doivent la maintenir d'une seule main, au dos de la chaise. Puis, ils avancent d'une chaise à l'autre en même temps et du même côté en attrapant la chaise suivante. Le but est de faire un tour complet du cercle sans laisser tomber les chaises ou les reposer sur leurs pieds.

➤ Les formes

8-16 pax > 10-20 min. > Débriefing !

6 à 10 joueurs ont les yeux bandés et forment un cercle dans un anneau de corde, tandis que les autres participants restent en dehors et observent le jeu. Les joueurs aux yeux bandés doivent alors créer différentes formes à l'aide de la corde, comme par exemple : un triangle, un rond, un carré, une étoile, etc.

➤ Dessins par deux

2-30 pax > 20-40 min. > Débriefing !

On y joue à deux mais cela fonctionne aussi à trois s'il y a un nombre impair de participants.

Chaque paire/trio s'assied dos à dos. L'un d'eux reçoit un dessin abstrait fait préalablement par l'animateur et doit le décrire à son camarade qui va dessiner directement sur une autre feuille de papier. Celui qui dessine va poser des questions au joueur qui possède le dessin mais celui-ci n'a le droit de répondre que par « oui » ou par « non ».

Quand les joueurs pensent avoir fini, ils peuvent comparer les deux dessins et ensuite inverser les rôles. Le débriefing va se faire en priorité avec chaque paire/trio, puis l'on peut ajouter un débriefing pour la totalité du groupe, mais ce dernier n'est pas absolument nécessaire.

➤ Constructions

4-6 pax > 25-40 min. > Débriefing !!!

Le groupe reçoit une certaine quantité de matériel de bricolage, comme du papier, de la colle, des ciseaux, une règle et des crayons. Sa tâche est de construire soit une tour, soit un pont, qui soient les plus hauts, les plus stables et les plus créatifs possibles, cela en un temps imparti au début du jeu. S'il y a un très grand nombre de participants, divisez le groupe en plusieurs petits groupes qui réaliseront plusieurs constructions simultanément.

Mon Plus Grand Rêve

Dans la salle, sont préparées des tables équipées de grandes feuilles format Raisin + marqueurs de couleurs, autant que d'élèves. + Pour chacun le tableau suivant. Chacun se place où il souhaite, seul ou en groupe. L'animateur passe de l'un à l'autre, pour échanger et aider à faire avancer.

Sur la grande feuille, je dessine mon rêve

Pour réaliser Mon Plus Grand Rêve

Ou

Quelque chose qui me tient à cœur

***De quoi est-ce que j'aurais
besoin ?***

***Qu'est-ce qui est déjà là
ou que j'ai déjà amorcé ?***

***Quelle petite chose pourrais-
je faire pour avancer vers ce
rêve d'un petit pas?***